

# KARAKTERISTIK KARYA SEKTSA KOMUNITAS INDONESIA *SKETCH* MAKASSAR (ISM)

**Basuki Setiawan**

Prodi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Seni dan Desain

## ABSTRAK

**Basuki Setiawan, NIM 1581041013, 2019.** *Karakteristik karya sketsa komunitas Indonesia Sketch Makassar (ISM) Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar, Skripsi, Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar, dibimbing oleh Djalil Saleh dan Agussalim Djirong.*

Permasalahan penelitian ini adalah bagaimana karakteristik karya sketsa komunitas Indonesia *Sketch* Makassar (ISM). Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan karakteristik karya sketsa komunitas Indonesia *Sketch* Makassar (ISM). Jenis penelitian ini adalah penelitian analisis konten dengan desain deskriptif atau analisis yaitu memberikan gambaran tentang karakteristik karya sketsa komunitas Indonesia *Sketch* Makassar (ISM). Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*, sampel dalam berjumlah 7 orang dengan 2 karya sketsa dengan jumlah 14 karya. Data yang diperoleh kemudian diolah dan dianalisis dengan menggunakan desain deskriptif atau analisis. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah: observasi, wawancara, dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa karakteristik karya sketsa komunitas Indonesia *Sketch* Makassar (ISM) berbeda-beda dimana terletak pada tema, garis dan warna, yang menampilkan berbagai macam karakter dan beragam khasnya, yang berdasarkan dalam bentuk 2 dimensi yang menghasilkan karya terkesan 3 dimensi.

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Komunitas Indonesia *Sketch* Makassar (ISM) sendiri digagas pada bulan Agustus 2009 oleh Atit Dwi Indarty. Ide ini muncul ketika mengikuti perkembangan sebuah kelompok *sketcher* internasional yang tergabung dalam urban *sketchers*, dimana pada waktu itu belum ada wakil *sketchers* dari Indonesia yang dapat memberikan

gambaran tentang Indonesia melalui sketsa. Ide ini juga timbul atas dasar keinginan untuk belajar bersama dalam sebuah group. Tidak lama Indonesia *sketchers* digagas, hadir seorang *sketchers* asal Indonesia di urban *sketchers*, Dharcedar, yang juga memiliki visi dan misi yang sama menggalakkan seni sketsa di Indonesia, khususnya sketsa yang dibuat langsung di depan objek sebagai karya yang dapat berdiri

sendiri dan memberikan kontribusi bagi Indonesia melalui karya tersebut.

Melihat eksistensi dari karya-karya sket dari setiap anggota komunitas Indonesia *Sketch Makassar* (ISM), bahwa karya yang mereka hasilkan sangat beragam dan berbeda-beda karakternya, baik dari segi goresan ataupun arsiran. komunitas Indonesia *Sketch Makassar* (ISM) mayoritas beranggotakan campuran dan latar belakang pendidikan mereka yang berbeda pula, dari berbagai kalangan bukan hanya para seniman ataupun mahasiswa seni, melainkan dari berbagai kalangan dan jurusan yang berbeda, mulai dari pelajar,

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan diteliti yaitu bagaimana karakteristik karya sket komunitas Indonesia *Sketch Makassar* (ISM)?

## **C. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah yang dikemukakan di atas, tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan karakteristik karya sketa komunitas Indonesia *Sketch Makassar* (ISM).

## **D. Manfaat Penelitian**

Hasil karakteristik karya sketa komunitas Indonesia *Sketch Makassar* (ISM) penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain

mahasiswa. Selain itu, tidak kalah menarik juga dari komunitas ini sangat eksis yang menjadi sorotan diberbagai macam event-event besar, seperti pameran *fineart di Festival Eight and Forum* atau dikenal dengan sebutan F8, kemudian Makassar biennale, dan juga kerap diundang siaran radio-radio di Makassar, dan juga memperingati 1 dekade Indonesia *Sketchers*, komunitas ini juga mengikuti pameran yang diadakan di Galeri Nasional Jakarta pada bulan 12 September sampai 12 Oktober. Oleh karena itu, dalam penelitian ini akan dibahas tentang masalah karakteristik karya sket komunitas Indonesia *Sketch Makassar* (ISM)

1. Memberikan informasi tentang bagaimana perkembangan karakteristik karya sketa komunitas Indonesia *Sketch Makassar* (ISM).
2. Memberikan gambaran kepada komunitas Indonesia *Sketch Makassar* (ISM) dari masing-masing anggota untuk dijadikan sebagai bahan acuan dalam meningkatkan karakteristik mereka kedepan.
3. Menjadi pedoman dasar penelitian dalam penelitian tentang karakteristik karya sketa komunitas Indonesia *Sketch Makassar* (ISM).

## **TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR**

### **A. Tinjauan Pustaka**

Pada bagian ini memaparkan beberapa acuan teori yang akan digunakan sebagai landasan dalam melaksanakan penelitian. Acuan ini berdasarkan materi dan teori-teori yang erat hubungannya dengan masalah yang akan diteliti.

Beberapa topik bahasan yang dijadikan sebagai bahan rujukan dalam melakukan penelitian ini, yaitu:

### **1. Pengertian karakteristik**

Karakteristik adalah ciri khas atau bentuk watak. Berarti karakteristik adalah segala hal yang menjadi pembeda atau memberi kesan khusus bagi sesuatu terhadap sesuatu lainnya. Karakter juga biasa digambarkan sebagai sifat manusia pada umumnya dimana manusia mempunyai banyak sifat yang tergantung dari faktor kehidupan sehari-hari.

### **2. Pengertian Sket**

#### **a. Pengertian *Sketch* secara umum**

Menurut Mayers (1969) sketsa merupakan gambar catatan. Ia membedakan dengan gambar karya lengkap dan gambar karya studi. Dalam karya studi, gambar merupakan eksplorasi teknis atau bentuk untuk penyelesaian lukisan, patung, dan lain-lain. Gambar karya lengkap merupakan karya final, gambar sebagai karya jadi. Sebagai ungkapan dalam bentuk gambar, ia berfungsi sebagai sarana komunikasi, mendeskripsikan dan menjelaskan objek-objek visual, sebagaimana

karya ilustrasi visual, gambar karya lengkap, berdiri sendiri sebagai karya selesai, seperti karya lukis atau patung.

#### **b. Jenis-jenis *Sketch*/sketsa**

Adapun jenis-jenis sketsa, diantaranya:

1. Sketsa gambaran garis besarnya saja, merupakan sketsa gambar yang berupa garis-garis dengan bentuk sederhana tanpa rincian, dan sketsa tidak selesai.
2. Sketsa cepat, merupakan sketsa yang menggunakan beberapa garis untuk menampilkan citra sketsa yang telah selesai.
3. Studi sketsa, merupakan sketsa berupa coretan-coretan yang dilakukan dengan cepat, dan kurang rinci yang menunjukkan bentuk umum/globalnya saja dari suatu gambar/lukisan.

#### **c. Fungsi dan manfaat Sketsa**

Dari kedua jenis sketsa yang ada, jenis sketsa terdapat dua sisi kegunaan yaitu:

##### **1) Fungsi Sketsa**

Semua bidang dalam seni rupa, baik seni murni (*fine art*) lukis, patung dan seni grafis, atau seni terapan (*applied art*) kriya/kerajinan, desain grafis, desain interior-eksterior, arsitek bahkan sampai perancangan busana dan teknologi Berikut adalah beberapa fungsi sketsa.

##### **a) Seni Murni**

- (1) Sketsa sebagai media studi.

(2) Sketsa sebagai media ekspresi untuk mengungkapkan idea dan perasaan.

(3) Sketsa seni patung, sketsa pada seni patung banyak diterapkan dalam sebuah perancangan pembuatan patung.

b) Seni Terapan

c) Busana

d) Arsitek

e) Teknologi

f) Ilmu pengetahuan.

g) Pendidikan

(4) Dapat meningkatkan kemampuan seorang pelukis, terutama dalam hal mengkoordinasi hasil pengamatan dan juga keterampilan tangan.

2) Manfaat mempelajari sketsa Sebagai media latihan untuk menggores dengan lancar, bebas dan spontan sesuai dengan bentuk objek yang dipilih, sebagai media untuk studi bentuk, proporsi, anatomi, komposisi dan sebagainya.

(d) Sebagai media ekspresi dalam bentuk seni sketsa murni.

#### **d. Unsur-Unsur Sketsa**

Menurut Sipahelut (1995: 2) diketahui bahwa terdapat beberapa prinsip dan unsur-unsur dalam sketsa, diantaranya:

(1) Kesatuan (*Unity*)

(2) Keseimbangan (*Balance*)

(3) Keserasian (*Harmony*)

(4) Irama (*Rhythm*)

(5) Kesebandingan (*Proportion*)

(6) Fokus Perhatian (*Centre of interest*)

Adapun unsur-unsur yang membentuk suatu sketsa, diantaranya:

(1) Garis

(2) Warna

(3) Bidang

(4) Bentuk

#### **e. Teknik membuat sketsa.**

Berikut ini adalah teknik-teknik dalam pembuatan sketsa yaitu arsir, dussel dan pointilis

#### **f. Aturan Membuat Sketsa**

Berikut ini adalah merupakan aturan-aturan dalam membuat sebuah sketsa, diantaranya yaitu, membuat kerangka gambar, diantaranya terdiri dari garis vertikal, garis horizontal, dan garis lengkungan, membuat garis sekunder, misalnya seperti membuat kerangka persegi atau lingkaran secara tipis, menebalkan garis pada sketsa, jika memang sudah tepat sesuai dengan keinginan.

### **3. Pengertian Komunitas**

#### **a. Pengertian komunitas secara umum**

Kata *Community* menurut Syahyuti adalah berasal dari bahasa latin, yaitu "*Cum*" yang mengandung arti *together* (kebersamaan) dan "*Munus*", yang bermakna *the gift* (memberi) antara satu sama lain. Maka dapat diartikan bahwa komunitas adalah sekelompok orang yang saling berbagi dan mendukung antara satu sama lain. Komunitas itu adalah sekumpulan orang yang berbagi masalah, perhatian atau kegemaran terhadap suatu topik dan memperdalam pengetahuan

serta keahlian mereka dengan saling berinteraksi secara terus-menerus.

### **b. Sejarah komunitas Indonesia *Sketch Makassar* (ISM)**

Indonesia *Sketch Makassar* (ISM) sendiri digagas pada bulan Agustus 2009 oleh Atit Dwi Indarty. Ide ini muncul ketika mengikuti perkembangan sebuah kelompok *sketchser* internasional yang tergabung dalam urban *sketchers*, dimana pada waktu itu belum ada wakil *sketchers* dari Indonesia yang dapat memberikan gambaran tentang Indonesia melalui sketsa. Ide ini juga timbul atas dasar keinginan untuk belajar bersama dalam sebuah group. Tidak lama Indonesia *sketchers* digagas, hadir seorang *sketchers* asal Indonesia di Urban *sketchers*, Dharcedar, yang juga memiliki visi dan misi yang sama menggalakkan seni sketsa di Indonesia, khususnya sketsa yang dibuat langsung di depan objek sebagai karya yang dapat berdiri sendiri dan memberikan kontribusi bagi Indonesia melalui karya tersebut.

### **B. Kerangka Pikir**

Berdasarkan konsep dan teori-teori yang telah diuraikan ditinjauan pustaka, maka dapat dibuat sebuah kerangka atau skema yang dijadikan sebagai kerangka pikir dalam penelitian.

## **METODE PENELITIAN**

### **A. Jenis dan Lokasi Penelitian**

#### **1. Jenis Penelitian**

Berlandaskan dari tema serta melihat latar belakang dan rumusan

masalah yang ada, maka penelitian ini menggunakan metode jenis penelitian analisis konten dengan desain deskriptif, yaitu penelitian yang memberikan gambaran secara cermat mengenai kelompok tertentu tentang karakteristik karya sket komunitas Indonesia *Sketch Makassar* (ISM).

#### **2. Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian ini adalah di kota Makassar, Taman Sudiang Indah blok I7 No 17, yang merupakan rumah ketua komunitas Indonesia *Sketch Makassar* tempat dimana semua berkas ataupun karya-karya disimpan.

### **B. Variabel Penelitian dan Desain Penelitian**

#### **1. Definisi operasional variabel**

Definisi operasional variabel adalah definisi yang didasarkan oleh sifat-sifat hal yang didefinisikan, dapat diamati, dan diukur. Untuk memperjelas sasaran penelitian dan tidak menimbulkan salah penafsiran. Penelitian ini memiliki variabel utama yang dikemukakan secara rinci yakni karakteristik karya sket komunitas Indonesia *Sketch Makassar* (ISM) yang terlihat berdasarkan pada tema, goresan, dan warna.

#### **2. Desain Penelitian**

Agar sasaran penelitian ini dapat dilaksanakan dengan sistematis. Maka desain penelitian sebagai berikut, alat Pengumpulan Data, Observasi, Wawancara, dan

Dokumentasi, Pengolahan Data, Analisis Data, Hasil/Kesimpulan

### C. Populasi dan Sampel

#### 1. Populasi

Pengumpulan data penelitian yang tepat dan erat hubungannya dengan permasalahan akan menghasilkan sebuah hasil yang berkaitan dengan penelitian itu sendiri. Sesuai dengan judul penelitian ini yaitu karakteristik karya *sketch* komunitas Indonesia *Sketch* Makassar (ISM). Maka populasi dalam penelitian ini adalah dari Komunitas Indonesia *Sketch* Makassar (ISM) yang keseluruhannya berjumlah 20 anggota, yang mana menjadi populasinya 7 anggota yang aktif.

#### 2. Sampel

Populasi dalam penelitian ini cukup besar yakni seluruh karya sketsa komunitas Indonesia *Sketch* Makassar (ISM), yang diteliti adalah berdasarkan dari setiap anggota yang produktif atau aktif, yaitu berjumlah 7 orang dari setiap orang diambil masing - masing 2 karya dengan jumlah 14 karya sket, dengan teknik pengambilan sampel yaitu *purposive sampling* yang dipilih dengan cara melihat dan mengumpulkan karya-karya sketsa yang ada.

### D. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian dengan teknik analisis konten digunakan untuk memperoleh data primer pada penelitian ini. Teknik penelitian yang digunakan yaitu:

#### 1. Observasi

Teknik observasi dimaksudkan untuk memperoleh data tentang karya sketsa komunitas Indonesia *Sketch* Makassar (ISM), yaitu tentang karakteristik karya sketsanya dan data mengenai karya sketsa tiap anggota.

#### 2. Wawancara

Wawancara ini bertujuan untuk mendapatkan informasi yang tepat dari narasumber, wawancara dilakukan untuk mengumpulkan keterangan obyektif melalui pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan rumusan masalah

#### 3. Dokumentasi

Metode dokumentasi merupakan pengumpulan data dengan cara melihat merekam, memotret dan mencatat. Dokumentasi digunakan untuk menjangkau informasi tentang kegiatan komunitas Indonesia *Sketch* Makassar (ISM). Teknik dokumentasi ini dilakukan untuk memperoleh data dokumentasi berupa gambar atau foto.

### E. Teknik Analisis Data

Setelah data yang dibutuhkan pada penelitian ini terkumpul, kemudian data tersebut diolah dengan menggunakan interpretasi apa adanya sesuai fakta yang ada di lapangan berdasarkan observasi yang telah dilakukan yakni wawancara dan dokumentasi yang ada. Setelah itu dimasukkan dalam suatu sistem pencatatan yang lebih lengkap. Selanjutnya menganalisis data

tersebut dengan teknik analisis survei dan memaparkan dalam uraian secara deskripsi.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil data yang diperoleh melalui hasil survei penelitian maka akan diperoleh jawaban terhadap permasalahan yang diajukan yakni bagaimana cara memulai untuk menyeket atau langkah awal yang dilakukan untuk menyeket, baik dari segi tema, goresan dan warna yang telah dijelaskan pada Bab sebelumnya. Berikut ini adalah karya-karya sket yang diperoleh dari hasil survei di lapangan dan didokumentasi melalui dokumentasi foto karya sket sebagai berikut:

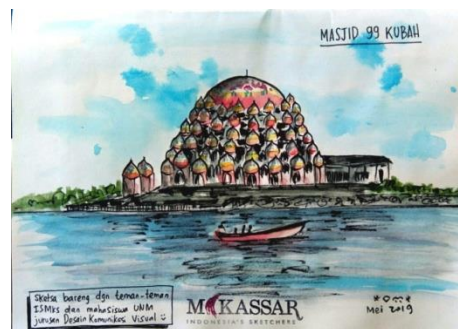
#### 1. Karya 1 dan 2 Shanti Yani



Gambar 1. Sket karya Shanti Yani  
(Foto, Basuki, 3 Juli 2019)

Diatas merupakan dari karya ket komunitas Indonesia *Sket Makassar (ISM)* yaitu Shanti, ya karyanya memiliki karakter tersendiri, menggambarkan suasana tentang *landscape* pada suatu tempat yaitu disebuah Mall, dari lantai atas.

Pada karya sketsa tersebut sang pengkarya berusaha untuk mengabadikan bagaimana keadaan tempat tersebut. Kemudian pengerjaannya begitu dengan sangat pelan-pelan, dan memiliki tarikan-tarikan garis yang begitu hati-hati, dimana terdapat pengulangan garis-garis silang, lurus dan lainnya. Dan warna yang digunakan warna-warna lembut, dan juga sangat memperhatikan kerapian.



Gambar 2. Sket karya Shanti Yani  
(Foto. Basuki, 3 Juli 2019)

Karya ini menggambarkan suasana di Pantai Losari pada kegiatan sket bersama teman-teman komunitas dan Mahasiswa UNM Prodi Desain Komunikasi Visual. Dengan menggunakan pulpen secara langsung ataupun melalui cat warna langsung, tanpa lagi menggunakan pensil, dan bisa diperhatikan dari arsiran lekukan air, dari pewarnaan yang begitu ekspresif, yang cenderung kalem, seperti warna-warna dingin tanpa adanya penekanan dalam teknik mewarnai, sehingga terlihat artistik. Namun secara umum karya tersebut selalu memiliki perubahan, terlihat pada

gambar 1 dan 2 perbandingan antara tebal tipis goresan dan pewarnaanya dan arsiran garisnya.

## 2. Karya 1 dan 2 Christian Abdi Guna



Gambar 3. Sket karya Christian Abdi Guna

(Foto. Basuki, 3 Juli 2019)

Berdasarkan hasil dan pengamatan yang dilakukan pada karya sket pada gambar 3 ini tidak jauh berbeda dengan karya sket dengan yang lainnya, yang mana menggambarkan tentang suasana dalam dapur, yang terdapat beberapa objek seperti perabotan dapur, dari penggarapan sket tersebut dengan maksimal, dapat diperhatikan secara seksama bahwa dalam garisan/arsirannya nampak jelas. Dari komposisi pewarnaanya kurang menarik, kurang terlihat gelap terang.



## Gambar 4. Sket karya Christian Abdi Guna

(Foto. Basuki, 3 Juli 2019)

Sket tersebut menggambarkan suasana bangunan yaitu Gedung Graha Pena Fajar. Pada karya ini sudah begitu terlihat jelas yang menjadi *Centre of interest* atau yang artinya menjadi fokus atau pusat perhatian, dimana yang menjadi fokus perhatian yaitu Gedung Fajar itu sendiri. Dari penggunaan warnanya tersebut begitu bagus, dengan komposisi warna yang sangat seimbang, sket tersebut terlihat berdimensi, nampak pada gelap terangannya.

## 3. Karya 1 dan 2 Beny Sultan



Gambar 5. Sket karya Beny Sultan  
(Foto. Basuki, 3 Juli 2019)

Sketsa menceritakan tentang suasana disudut perkotaan dengan perspektif yang tepat, dengan tarikan garis yang begitu ekspresif, begitu terlihat nampak dengan gaya spontanitas, dari warna menggunakan cat air yang sangat bagus, memberikan warna yang sangat begitu berani dan apa adanya, dengan menampilkan warna hanya pada beberapa objek yang menjadi *vocal point*, seperti gedung warna



merah yang menjadi objek utama, tanpa adanya cara perwarna yang mendetail disetiap objek..



Gambar 6. Sket karya Beny Sultan  
(Foto. Basuki, 3 Juli 2019)

Berdasarkan sket di atas bahwa sangat terlihat begitu berkarakter, yang menggambarkan suasana pemandangan Masjid 99 kubah di lokasi Pantai Losari sore hari (*sunset*). Bisa dilihat dari tarikan goresan pulpen yang digunakan, dari penggunaan warna yang sangat berani dan penekanan yang begitu nampak warna yang begitu mencolok (panas).

#### 4. Karya 1 dan 2 Iqbal



Gambar 7. Sket karya Iqbal  
(Foto. Basuki, 3 Juli 2019)

Sket ini sangat berbeda dengan karya yang lain dan memiliki gaya tersendiri, dalam karyanya menggambarkan suasana 2 orang yang sedang mengerjakan tugas, dan

bisa diamati bahwa karya sket yang dibuat seperti kartun, dari sket-skets yang selalu dibuat gayanya pun begitu konsisten melihat dari goresannya atau arsiran silang-silang dan garis putus-putus, namun dalam sket yang dibuat jarang memberikan warna pada karyanya.



Gambar 8. Sket karya Iqbal  
(Foto. Basuki, 3 Juli 2019)

Berdasarkan karya di atas, tidak jauh berbeda dengan karya sebelumnya, menggambarkan suasana acara dalam *event* kumpul kreavi di Universitas Negeri Makassar, pada sket sebelumnya bisa diamati dari segi goresan atau arsirannya begitu nampak bahwa sket ini begitu memiliki karakter yang sangat berbeda, terlihat pada garis-garis silangnya.

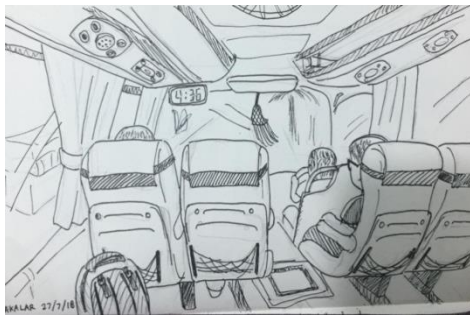
#### 5. Karya 1 dan 2 Tristania Indah W



Gambar 9. Sket karya Tristania Indah W

(Foto. Basuki, 3 Juli 2019)

Pada karya sket di atas menampilkan objek manusia yang menggambarkan suasana sedang berkumpul bersama di caffe, hampir di seluruh bagian objek pada sket ini terdapat garis lurus. Namun masih terlihat berdimensi, dengan adanya kesan arsiran gelap terang. Dalam penggambaran objek seperti kartun atau komik, akan tetapi sket yang dikerjakan tidak diberikan pewarnaan, melainkan hitam putih saja.



Gambar 10. Sket karya Tristania Indah W

(Foto. Basuki, 3 Juli 2019)

Sketsa menggambarkan suasana keadaan didalam Busway. Terdapat jelas unsur garis yang sangat dominan, garis-garis yang nampak dalam sket tersebut antara lain garis panjang patah, lurus, lengkung, tebal tipis dan gelap terang. Dari beragam jenis garis-garis inilah yang membuat sket tersebut menjadi bernilai estetik tanpa mementingkan prespektif dari sket ini. Secara umum dalam karya sket Tristania Intan W ini memiliki

kelebihan yang dapat dikatakan bahwa dalam setiap karya sket yang dihasilkan menampilkan karya sket yang memiliki gaya kartun atau komik dan hanya satu warna yaitu hitam putih.

#### 6. Karya 1 dan 2 Dwiki Istiqamah M



Gambar 11. Sket karya Dwiki Istiqamah M

(Foto. Basuki, 3 Juli 2019)

Berdasarkan hasil penelitian bahwa dari banyaknya karya yang dibuat oleh Dwiki Istiqamah M karya sket di atas merupakan salah satu karya yang bertemakan suasana objek orang didalam mobil sedang memegang ponselnya. Terdapat jelas unsur garisnya, seperti yang nampak adalah garis panjang, garis tebal, tipis, lengkung, gelap dan terang. Pada karya sket tersebut memiliki karakter tersendiri, menumpuknya warna yang terlihat jelas, dengan warna-warna yang gelap, seperti hitam, coklat, biru dan hijau, sehingga warna itu sendiri yang mewakili garis dan menjadi berdimensi didalam sket ini dan teknik yang digunakan yaitu teknik basah terlihat begitu ekspresif.



Gambar 12. Sket karya Dwiki Istiqamah M

(Foto. Basuki, 3 Juli 2019)  
Berdasarkan penggarapan objeknya sket tersebut menggambarkan suasana bangunan bersejarah yakni Monumen Mandala, yang mana Monumen tersebut sebagai fokus dari bidang sket. Dalam sketsa ini terdapat beberapa garis yang digunakan, seperti garis lurus, garis putus-putus dan garis patah-patah.

7. Karya 1 dan 2 Mutiah Sari Mustakim



Gambar 13. Sket karya Mutiah Sari Mustakim

(Foto. Basuki, 3 Juli 2019)

Dalam karyanya tersebut menggambarkan sebuah bangunan yaitu rumah jabatan Sulawesi Selatan

Dalam pengerjaannya begitu rapi, karena dalam goresan atau tarikan garisnya begitu nampak rapi dalam artian sket ini tidak spontanitas. Dari gaya goresan yang ini sangat memperhatikan kedetailan wujud apa yang dilihat dan arsiran yang digunakan satu arah dan pengulangan garis yang nampak pada objek pohon. Dengan warna yang sesuai objek apa yang dilihat.



Gambar 14. Sket Mutiah Sari Mustakim

(Foto. Basuki, 3 Juli 2019)

Berdasarkan karya sket di atas menggambarkan tentang suasana pemandangan luar dari gedung Nipah Mall, pada tarikan-tarikan garis, dalam sket tersebut terdapat beberapa arsiran, seperti lengkung, dan arsiran silang (*cross hatching*). Dari sudut pandangpun, sket di atas masih terlihat normal, bisa dikatakan bahwa perspektif masih tepat, selanjutnya dari pewarnaanya menggunakan cat air dan menampilkan karya sket apa adanya dengan apa yang dilihat dan diamati.

## B. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa 14 karya sket tersebut sesuai dengan unsur – unsur dalam sket,

yang mana memiliki garis, warna, bidang, bentuk dan kesatuan, keseimbangan, keserasian, irama, kesebandingan, Fokus perhatian, dan sebagainya. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh semua karya sketsa bergaya ekspresionisme.

## PENUTUP

### A. Kesimpulan

Sejumlah anggota yang produktif ini memiliki gaya khasnya masing-masing dalam menyeket, dari ketua ISM sendiri yaitu Shanti Yani memiliki karya yang nampak begitu rapi dan ekspresif, kemudian karya Christian Abdi Guna memiliki gaya sket yang mendominasi teknik pewarnaannya, selanjutnya karya Beny Sultan begitu ekspresif dan memiliki arsiran yang spontan, karya Iqbal memiliki gaya khas yang terletak pada arsiran silang-silang dan seperti kartun komik, dan hampir sama dengan karya Tristania Intan W yang nampak seperti kartun, dan sangat rapi. karya Dwiki Istiqamah memiliki karakter yang khas yang

rapi dari segi pewarnaannya dan *story telling*. Dan yang terakhir karya Mutiah Sari Mustakim dengan gaya khas yang memiliki karya yang penuh warna, terdapat *story telling*.

### B. Saran

Adapun saran yang dapat disampaikan dalam skripsi ini diantaranya, Hasil penelitian ini dapat dijadikan masukan bagi semua anggota komunitas Indonesia *Sketch Makassar* (ISM) untuk dijadikan acuan dalam berlatih khususnya dalam menyeket dan mengetahui prinsip-prinsip seni rupa. Dan selalu berani dalam menyeket langsung menggunakan pena tanpa media pensil. Kepada peneliti lain, agar bisa dijadikan referensi dan bisa mengembangkan lagi hasil penelitian ini yang belum diteliti. Seperti halnya tentang komunitas Indonesia *Sketch Makassar* (ISM) ini, peran terhadap dunia seni Makassar serta aktifitas organisasi dan pendidikan seni rupa itu sendiri. Sehingga kelanjutannya masyarakat bisa mengenal dan mengetahui

## DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Irfan. 2009. *Sejarah Indonesia Sketchers Makassar*. Makassar
- Arifin, Rukmanah. 2013. *Karakteristik Lukisan Karya Abdul Kahar Wahid di Tahun 2012, Skripsi*. Makassar: Universitas Negeri Makassar
- Arsana, Banu. 2013. *Sketsa dan Gambar 1*. Jakarta
- Bentara Budaya Jakarta, 1995, *Garis dan warna. Proses kreatif Ipe Ma'roef*. Jakarta, PT.gramedia Pustaka Utama

- Dedi, Nurahadiat. Madasar Susanto (pengaruh KBK), *Buku Seni Rupa Kelas 3, Membuat Karya Seni 2 Dimensi*. Jakarta
- Ekoprawoto. 1997. *Bedah Rumah Orang Beken*. Yogyakarta
- Huff, Cory. 2017. *How to sell your art online*. Jakarta: Pt Bentang Pustaka
- Isnanta, Didiek Satriana. 2017. *Karakteristik Karya Seni Lukis karya Soegengtoekio*. vol 9 No 2, desember  
<https://www.researchgate.net/publication/328138444>. diakses 15 februari 2019
- Perduliar. *Fundamental urban sketching workshop*. 2018. Sketchers-Makassar. blogspot.com. diakses 22 maret 2019
- Saputra, Jayadi. 2011. *Karakteristik Desain Sandal pada Distro di Makassar*. Makassar
- Sari, M, Karlina. 2009. *Komunitas d Perpustakaan*. Jogjakarta
- Sipahelut, Atisah. 1995. *Seni Rupa dan Desain*. Jakarta: Erlangga
- N, Sora. 2017. *Memahami Pengertian Sketsa dan Contohnya dilengkapi fungsinya*. 10 November 2017
- Sunaryo, Aryo. 1999. *Sketch*. 12 Desember 1999. Semarang
- Wahyuni, Dwi, Kurniawati. 2016. *Ungkapan Estetis dan Eksistensi Sketsa luannovich Agusta sebagai "Patron" Pelulus Anak di Indonesia pada Tahun 1979-1984*. Vol X No 1, Januari 2016  
<http://Journal.Unnes.ac.id/nju/index.php/imajinasi>. Diakses 18 Maret 2019  
[www.artikelsiana.com/2018/01/Pengertian-Sketsa-fungsi-tujuan-jenis.htm](http://www.artikelsiana.com/2018/01/Pengertian-Sketsa-fungsi-tujuan-jenis.htm)  
<https://www.pendidik.co.id>. Diakses 29 September 2019  
*Pengertian sketsa, jenis, unsur, dan teknik lengkap*